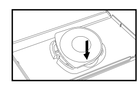
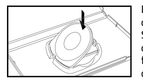
SICHERHEITSHINWEISE

Diese Datenträger enthält Software für das PSP™ (PlayStation®Portable)-System. Verwenden Sie diese Datenträger niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. Lesen Sie sich das Benutzerhandbuch des PSP™-Systems sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung zu gewährleisten. Bewahren Sie die Datenträger niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. Verwenden Sie keine beschädigten oder verformten Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.



Drücken Sie – wie auf der Abbildung zu sehen – eine Seite der Disc nach unten und ziehen Sie sie dann vorsichtig heraus. Bei zu kraftvollem Vorgehen könnte die Disc beschädigt werden.



Platzieren Sie die Disc – wie auf der Abbildung zu sehen – indem Sie sie vorsichtig nach unten drücken, bis sie einrastet. Bei fehlerhafter Handhabung könnte die Disc beschädigt werden.

GESUNDHEITSWARNUNG

Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

RAUBKOPIEN

Das PSP™-System und diese Disc enthalten technische Schutzmechanismen, um die unautorisierte Vervielfältigung der urheberrechtlich geschützten Daten auf diesem Datenträger zu verhindern. Die unautorisierte Nutzung eingetragener Warenzeichen oder die unautorisierte Vervielfältigung urheberrechtlich geschützter Daten durch die Umgehung dieser Maßnahmen oder auf sonstigem Wege ist von Rechtswegen untersagt.

Wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte oder Raubkopiemethoden besitzen, die zur Umgehung unserer technischen Schutzmechanismen dienen, senden Sie bitte eine E-Mail an **anti-piracy@eu.playstation.com** oder rufen Sie Ihren örtlichen Kundendienst unter der im hinteren Teil dieses Handbuchs angegebenen Nummer an.

EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. BITTE BEACHTEN SIE: Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie **www.pegi.info** für weitere Informationen.

PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:







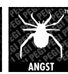




Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:

















Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie **www.pegionline.eu** für weitere Informationen.



ULES-01387

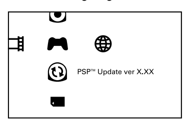
AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP™Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP™-System. Sie benötigen diese Aktualisierung, sobald eine „Aktualisierungsanfrage" zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Eine System-Software-Aktualisierung durchführen

Die Aktualisierungsdaten werden mit dem hier im Home-Menü abgebildeten Symbol angezeigt.





Sie können die System-Software Ihres PSP™-Systems aktualisieren, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Bevor Sie die Aktualisierung durchführen, sollten Sie die Versionsnummer der Aktualisierungsdaten überprüfen.

- **Entfernen Sie während der Aktualisierung nicht den Netzanschluss.**
- **Schalten Sie während der Aktualisierung das PSP™-System nicht aus und entfernen Sie nicht das PSP™Game.**
- **Brechen Sie die Aktualisierung nicht ab, bis sie vollständig abgeschlossen ist, da sonst möglicherweise das PSP™-System beschädigt werden kann.**

Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich war

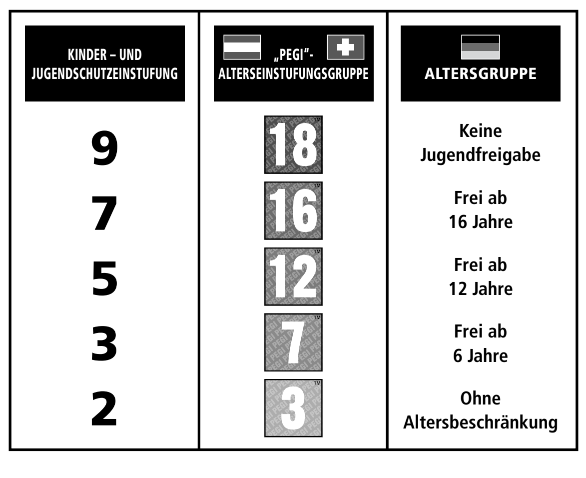
Wählen Sie „Einstellungen" aus dem Home-Menü und dann die „System-Einstellungen"-Option. Wählen Sie „System-Information". Wenn die „System-Software"-Versionsnummer auf dem Bildschirm mit der Versionsnummer der Aktualisierungsdaten übereinstimmt, war die Aktualisierung erfolgreich.

Weitere Informationen zur Aktualisierung der System-Software des PSP™-Systems finden Sie auf der folgenden Website: **eu.playstation.com**

ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP™Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschut zeinstufungen. Diese können Sie im PSP™-System einstellen, um das Abspielen eines PSP™Games zu verhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP™-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP™-System.

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI"-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die "PEGI"-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI"-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:



KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI"- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18	Keine Jugendfreigabe
7	16	Frei ab 16 Jahre
5	12	Frei ab 12 Jahre
3	7	Frei ab 6 Jahre
2	3	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PSP™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

INHALT

+ BLEIB IM SPIEL UND REGISTRIERE DICH BEI EA!

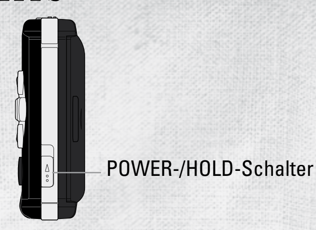
Erstelle ein EA-Mitgliedskonto und registriere dieses Spiel, um kostenlose Cheat-Codes und Spieletipps und -tricks von EA zu erhalten. Die Erstellung eines EA-Mitgliedskontos und die Registrierung deines Spiels gehen schnell und einfach!

Besuche unsere Website ea.onlineregister.com und registriere dich noch heute!

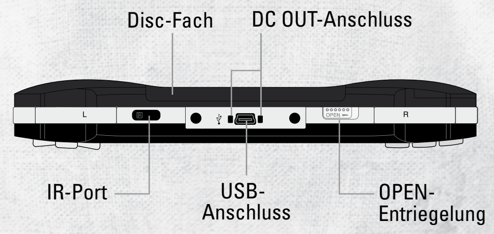


BEVOR ES LOSGEHT

+ RECHTS



+ VORNE



Richten Sie Ihr PSP™-System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalten Sie das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücken Sie die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Legen Sie den „*Dante's Inferno™*"-Datenträger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite Ihres PSP™-Systems und schließen Sie anschließend sorgfältig das Disc-Fach.

Wählen Sie aus dem HOME-Menü das 🎮-Symbol und anschließend das ⦿-Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wählen Sie dieses Bild aus und drücken Sie die ⊗-Taste, um den Ladevorgang zu starten.

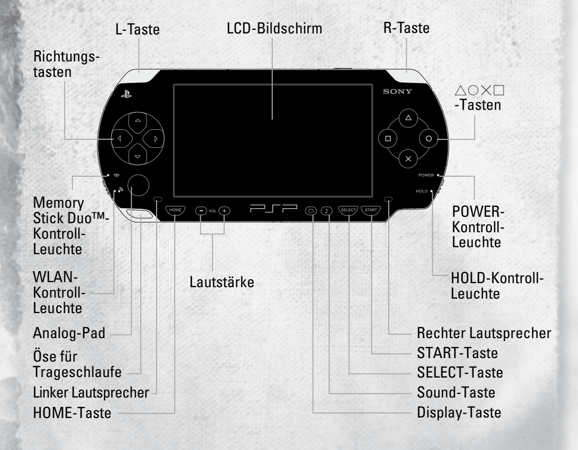
HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

+ MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

HINWEIS: Dieser Titel kann automatisch gespeichert werden. Die Daten werden an bestimmten Punkten automatisch gespeichert. Bitte den Memory Stick Duo™ nicht entfernen und das System nicht neu starten, solange die Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte blinkt.

+ PSP™-SYSTEM



+ WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Softwaretitel, die Wireless-(WLAN)-Funktionen unterstützen, erlauben die Kommunikation mit anderen PSP™-Systemen, den Daten-Download und das Spiel gegen andere Benutzer über eine Verbindung mit einem Wireless Local Area Network (WLAN).



+ AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, durch die zwei oder mehr einzelne PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



+ SPIEL-SHARING

Einige Softwaretitel bieten die Möglichkeit zum Spiel-Sharing, wodurch der Nutzer anderen Nutzern, die kein PSP™Game in ihrem PSP™-System haben, spezielle Features der Spiele zur Verfügung stellen kann.



+ INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, durch die das PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung mit einem Wireless-Netzwerk) mit einem Netzwerk verbunden werden kann. Um auf die Features des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind einige zusätzliche Voraussetzungen nötig, wie die Anmeldung bei einem Anbieter für den Internetzugang, ein Netzwerkgerät (z.B. ein Wireless ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Das Handbuch des PSP™-Systems enthält zusätzliche Informationen und Details zur Einrichtung.

DER ABSTIEG…

Vor den Mauern der Stadt Acre findet sich Dante in einem dunklen Wald wieder. Seit er, wie er selbst sagt, „vom rechten Weg abkam“, plagen ihn Visionen von Krieg und Tod. Die Versprechen des Bischofs waren nichts als Lügen, leere Phrasen ohne den Segen Gottes. Überwältigt von seiner Leidenschaft, verfällt Dante zunehmend dem Wahnsinn und ergibt sich der Dunkelheit. Allein aus Liebe für seine Beatrice überschreitet er die Grenze zwischen dieser und der nächsten Welt. Die Dunkelheit ist allerdings noch nicht fertig mit Dante und hat seine Liebste an einen Ort gebracht, den kein lebender Mensch je betreten hat. Dante steht nun vor der unmöglichen Aufgabe, seine große Liebe aus den Tiefen der Hölle selbst zu befreien. Mit der Hilfe eines Dichters und des Feuers in seinem Herzen macht sich Dante an den beschwerlichen Abstieg.

AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

Im folgenden Abschnitt findest du alle Befehle, die du kennen musst, um deine Reise durch die neun Kreise der Hölle zu überstehen. Dante muss alle seine Talente und Fähigkeiten einsetzen, wenn er das Licht der Welt je wiedersehen möchte. Präge dir diese Befehle gut ein, um Dantes Seele zu erlösen.

Dante bewegen	Analog-Pad
Ausweichen	L-Taste + / R-Taste + Analog-Pad
Leichter Angriff	■-Taste
Schwerer Angriff	▲-Taste
Heiliges Kreuz	●-Taste
Springen	✖-Taste
Magie verwenden	Richtungstasten ←, →, ↑ oder ↓
Packen/ Objektinteraktion	R-Taste
Blocken/Spezialkombo-Modifikator	L-Taste
Pause-Menü	**SELECT**-Taste
Verbesserungen-Menü	**START**-Taste

DIE SPIELWEISE

SPIELBILDSCHIRM



+ KAMPF

Bei den Third-Person-Kämpfen von *Dante's Inferno* steht Dante immer im Zentrum der Action. Du steuerst Dante, während er sich gegen die Schergen und Dämonen der Hölle verteidigt. Nutze Dantes Umgebung und seine Fähigkeiten, um ihn am Leben zu halten und durch die dunkelsten Winkel der Hölle zu führen.

+ KÄMPFEN

Um die Gefangenen der Hölle zu vernichten, die ihn bedrängen, muss Dante lernen, seine Sense mit tödlicher Präzision zu schwingen. Dabei geht es zunächst vor allem darum, leichte und schwere Angriffe aneinanderzureihen, aber das ist nur der Anfang. Die Griffe und Sprünge in Dantes Arsenal verleihen dem Kampf eine zusätzliche Tiefe und spätestens wenn du Angriffen ausweichst und deine Kreuz-Moves einsetzt, wird Dante zu einem ernst zu nehmenden Gegner. Denke daran, dass Dante seine Beatrice nie wiedersehen wird, wenn er nicht alle seine Fähigkeiten und Techniken einsetzt.

+ BLOCKS UND KONTER

Natürlich leisten die Diener der Hölle Dante heftige Gegenwehr. Die Abwehr ihrer Attacken ist also eine überlebenswichtige Kampftechnik. Bereitet ein Gegner einen Angriff vor, drücke und halte die L-Taste, um den Angriff zu blocken. Einige Angriffe kann Dante nicht blocken. Diesen muss er also ausweichen, um nicht verletzt zu werden. Hast du die Heimzahlung-Fähigkeit erworben, kann Dante zum Gegenangriff übergehen. Gelingt Dante ein Block exakt zum Zeitpunkt des gegnerischen Angriffs, wird er kurzzeitig von Licht erfüllt. Attackiere den Gegner, solange Dante leuchtet, um zu einem tödlichen Gegenangriff überzugehen.

+ HEILIGES KREUZ

Dank Beatricens Kreuz ist Dante in der Lage, die Dunkelheit der Hölle mit einem heiligen Licht zu durchfluten. Drücke die ◎-Taste, um das Heilige Kreuz als mächtige Fernwaffe zu benutzen. Vor allem im Kampf gegen weit entfernte oder fliegende Gegner leistet das Kreuz Dante wertvolle Dienste.

+ AUSWEICHEN

Dank seiner Beweglichkeit kann Dante Angriffen aus allen Richtungen ausweichen. Drücke dazu die L-Taste und die R-Taste während du das Analog-Pad in die Richtung bewegst, in die Dante ausweichen soll. Es erfordert einiges an Übung, um zu wissen, wann du blocken bzw. ausweichen solltest.

+ MAGIE

Im Laufe seiner Reise durch die Kreise der Hölle entwickelt Dante seine Kampffähigkeiten ständig weiter. Darüber hinaus erhält er im Laufe seines Abenteuers neue magische Fähigkeiten. Möchtest du Dantes magische Fähigkeiten einsetzen, drücke einfach die entsprechende Richtungstaste. Alle magischen Fähigkeiten haben Vor- und Nachteile. Dante muss also mit seinen neu gewonnenen Fähigkeiten experimentieren, um diese optimal einsetzen zu können.

+ URTEIL

Innerhalb der Grenzen der Hölle hat Dante die einzigartige Fähigkeit, über die Seelen der Verdammten zu richten. Wenn Dante bestimmte Finishing-Moves ausführt oder vor einem der Verdammten steht, kann er diesen bestrafen oder ihn von seinen Sünden freisprechen. Natürlich zieht jedes seiner Urteile gewisse Konsequenzen nach sich. Während er für die Bestrafung von Seelen unheilige Erfahrungspunkte sammelt, bekommt er für erlöste Seelen heilige Erfahrungspunkte. Abhängig vom Weg, den Dante wählt, werden unterschiedliche Verbesserungen freigeschaltet.

DIE VERDAMMTEN

Mithilfe seines Tagebuchs entdeckt Dante die verdammten Seelen bedeutender Personen der Menschheitsgeschichte. Über diese Seelen kann Dante urteilen, um seine eigene Rechtschaffenheit zu erhöhen.

+ GEGNER PACKEN

Mit der Sense des Todes ist Dante in der Lage, bestimmte Gegner zu packen. Niedere Gegner kann er mit seiner Sense sogar aufspießen. Packen-Moves sind eine schnelle Möglichkeit, Gegner zurückzuwerfen. Darüber hinaus kann Dante seine Gegner Kraft seines Urteils von ihren Sünden lossprechen oder bestrafen.

+ FINISHING-MOVES

Einige Gegner kann Dante mit glorreichen Finishing-Moves ausgesprochen elegant vernichten. Hat Dante einen Gegner mit seiner Sense ausreichend geschwächt, leistet dieser keine Gegenwehr mehr. Ist dies der Fall, erscheint über dem Kopf des Gegners ein Symbol der R-Taste. Drücke nun die R-Taste, um den Finishing-Move einzuleiten, und folge den Bildschirmanweisungen, um ihn abzuschließen. Zu Beginn des Finishing-Moves kann sich Dante entscheiden, ob er den unheiligen Pfad beschreiten und seinen Gegner bestrafen möchte, oder ob er dem heiligen Pfad treu bleibt und seinen Widersacher erlöst.

+ NAVIGATION

Dantes Reise ist geprägt von Verzweiflung und unerträglichem Leid. Allein das Feuer in seiner Seele und die Leidenschaft in seinem Herzen treiben ihn weiter an. Glücklicherweise meint es das Schicksal gut mit Dante und stellt ihm Vergil als Führer zur Seite. Mit der Hilfe des Dichters gelingt es Dante vielleicht doch, seine aussichtslose Reise zu einem versöhnlichen Ende zu bringen.

+ DIE TÜCKEN DER HÖLLE

Auf seiner Reise durch die neun Kreise der Hölle bezahlt Dante jede Unachtsamkeit mit dem Leben. Er muss seine Umgebung daher begreifen und sich für die richtige Vorgehensweise entscheiden. Bewege Dante mit dem Analog-Pad durch die Welt und springe mit der ⊗-Taste auf höher gelegene Ebenen. Möchtest du breite Spalten überqueren oder noch weiter springen, drücke in der Luft erneut die ⊗-Taste, um einen Doppelsprung auszuführen. Behalte auf deiner Reise stets deine Umgebung im Auge, um kein noch so kleines Detail oder verstecktes Objekt zu übersehen.

+ KLETTERN UND SCHWINGEN

Auf seiner Reise in die Tiefen der Hölle muss Dante klettern, schwingen und sich abseilen. Bewege an einer Leiter oder einem Seil den rechten Stick in die Richtung, in die sich Dante bewegen soll. Drücke die ⊗-Taste, um zu springen und halte die R-Taste gedrückt, um nach unten zu rutschen. Hält sich Dante an bestimmten Seilen fest, kann er an Mauern entlanglaufen oder hin- und herschwingen. Halte dazu die R-Taste gedrückt. Halte die R-Taste länger gedrückt, um Schwung zu holen.

+ HEBEL UND OBJEKTE

Auf seiner Reise durch die Kreise der Hölle muss sich Dante mit verschiedenen Höllengeräten auseinandersetzen. Drücke die R-Taste, um einen Hebel zu betätigen. Kann Dante Objekte in seiner Umgebung bewegen, halte die R-Taste vor dem Objekt gedrückt und bewege das Analog-Pad, um es zu verschieben.

+ VERGIL

Vergil ist Dantes unverzichtbarer Begleiter und Ratgeber. In Beatricens Auftrag führt der Dichter Dante durch die Hölle und bewahrt ihn nach Kräften vor Unheil. Stell dich vor Vergil und drücke die R-Taste, um mit ihm zu sprechen. Wann immer Dante Vergil auf seiner Reise durch die Hölle begegnet, solltest du dem Dichter aufmerksam zuhören.

+ BESTIENMEISTER

Die Sense des Todes ermöglicht Dante, auf den Bestien der Hölle zu reiten und diese auf seine Gegner zu hetzen. Allerdings muss Dante zuvor den bisherigen Reiter besiegen. Hast du eine Bestie und deren Reiter bezwungen, führe einen Finishing-Move aus, um auf die Bestie aufzusitzen. Gelingt dir dieses Kunststück, ist Dante ihr neuer Herr und Meister. Steuere die Bestie wie Dante und pulverisiere mit ihrer Hilfe deine Gegner, um Aufgaben zu meistern, die ohne die Macht einer Höllenbestie nicht zu bewältigen sind.

+ HÖLLENOBJEKTE

Neben den Seelen der Verdammten erwarten Dante in den Tiefen der Hölle auch zahlreiche nützliche Gegenstände. Sammle diese ein, um Dante neue Fähigkeiten zu verleihen, seine Gesundheit zu verbessern oder seine Fortschritte aufzuzeichnen.

SEELEN

Dante kann die in der Hölle schmorenden Seelen befreien. Anschließend dienen die himmlischen Lichtsphären befreiter Seelen als Zahlungsmittel für die Verbesserung von Dantes Fähigkeiten.

GRÜNE SPHÄREN

Sammle grüne Sphären ein, um Dantes Gesundheit zu verbessern.

VIOLETTE SPHÄREN

Violette Sphären füllen Dantes Manareserven auf.

BRUNNEN

Mit Sphären gefüllte Brunnen sind in allen Teilen der Hölle zu finden. Gehe auf einen Brunnen zu, drücke die R-Taste, um mit Dantes Kreuz in die Quelle zu schlagen, und drücke dann mehrmals die ◎-Taste, um sie aufzubrechen.

BEATRICE-STATUEN

An Beatrice-Statuen kann Dante seine Fortschritte speichern. Stell dich dazu einfach vor eine Statue und drücke die R-Taste, um das Speichern-Menü einzublenden.

SILBERLINGE

Judas Ischariots 30 Silberlinge sind in den neun Kreisen der Hölle verstreut. Im Laufe seiner Reise kann Dante diese Silberlinge einsammeln. Für jeweils fünf Silberlinge bekommt er einen Seelenbonus.

HAUPTMENÜ

+ SPIEL STARTEN

Wähle SPIEL STARTEN, um ein neues Spiel zu starten. Dantes Reise beginnt unweit der Stadt Acre und endet zu Hause bei Beatrice. Im Laufe des Spiels werden Spezialfunktionen freigeschaltet, auf die du über das Hauptmenü zugreifen kannst.

+ SPIEL LADEN

Lade ein gespeichertes Spiel. Gespeicherte Spiele sind nach dem Kontrollpunkt benannt, an dem sie fortgesetzt werden.

+ SPEZIALFUNKTIONEN

Wirf einen Blick auf die Spezialfunktionen und die an der Entwicklung von *Dante's Inferno* beteiligten Personen.

+ OPTIONEN

Öffne das Optionen-Menü,
um die Spieleinstellungen anzupassen.

+ SFX-LAUTSTÄRKE

Passe die Lautstärke der Soundeffekte von *Dante's Inferno* an.

+ MUSIK-LAUTSTÄRKE

Passe die Lautstärke der Hintergrundmusik von *Dante's Inferno* an.

+ STEUERUNG

Blende ein Diagramm mit der Tastenbelegung des Controllers ein.

+ UNTERTITEL

Schalte die Untertitel im Spiel EIN/AUS.

+ TUTORIALS

Schalte die Tutorials im Spiel EIN/AUS.

+ VERBESSERUNGEN





Mithilfe der gesammelten Seelen kann Dante seine Fähigkeiten verbessern oder neue Fähigkeiten erwerben. Es gibt heilige und unheilige Verbesserungen. Drücke die L-Taste/R-Taste, um eine Seite auszuwählen. Die Zahl der Verbesserungen, die Dante kaufen kann, hängt von seiner Heiligkeits- bzw. Unheiligkeitsstufe ab. Erhöht sich deine Heilige bzw. Unheilige Rechtschaffenheit, werden weitere heilige bzw. unheilige Verbesserungen freigeschaltet.

+ HEILIGE MÄCHTE

WEG DER RECHTSCHAFFENHEIT

Dante stürmt auf seinen Gegner zu und hinterlässt eine Spur eisiger Splitter.

MARTYRIUM

Dante opfert einen Teil seiner Gesundheit und seines Manas, um Gegnern in seiner Nähe schweren Schaden zuzufügen.

+ UNHEILIGE MÄCHTE

STURM DER LUST

Dante umgibt sich mit einem Sturm aus dunkler Energie, der seinen Gegnern Schaden zufügt.

SÜNDEN DES VATERS

Ein magischer Anhänger, der Gegner in der Nähe attackiert.

VERLORENE SEELEN

+ DANTE

Vor seinem Abstieg in die Tiefen der Hölle war Dante mit seiner großen Liebe Beatrice verlobt. Bevor die beiden heiraten konnten, wurde Dante allerdings zu den Waffen gerufen, um sich dem Kreuzzug anzuschließen. Am Tag vor seiner Abreise willigte Beatrice ein, sich Dante vor der Ehe hinzugeben, wenn ihr dieser im Gegenzug ewige Treue schwor. Dante willigte ein und die beiden verbrachten eine letzte gemeinsame Nacht. Als Dante am nächsten Tag aufbrach, überließ Beatrice ihm ihr Kreuz als Abschiedsgeschenk.

Während des Kreuzzuges sprach ein Bischof Dante und seine Kameraden von allen Sünden frei, die sie im Laufe des Kreuzzuges begehen würden. Und so begab es sich, dass Dante im Namen Gottes schreckliche Gräueltaten verübte. Nach seiner Rückkehr aus dem heiligen Land erfuhr Dante von der Ermordung seines Vaters und seiner geliebten Beatrice. Als Dante Beatricens Seele erscheint, muss er hilflos mit ansehen, wie sie in die Tiefen der Hölle gerissen wird. Ohne zu zögern folgt ihr Dante daraufhin in den dunklen Schlund der Hölle.

+ VERGIL

Vergil gilt als einer der bedeutendsten Dichter Roms und fristet nun ein trauriges Dasein im Limbus. Wie zahllose andere Dichter und Philosophen, die vor Jesus‘ Auferstehung starben, wurde auch Vergil nie getauft und konnte seinen Erlöser nicht annehmen. In Beatricens Auftrag verlässt Vergil den Limbus, um Dante auf dessen Reise durch die Hölle mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Mit Vergils Hilfe findet Dante möglicherweise einen Weg durch die Dunkelheit.

+ BEATRICE

Im Leben war Beatrice rein und tugendhaft. Ihre einzige Sünde war die gemeinsame Nacht mit Dante, in der sie sich diesem hingab, nachdem er ihr bei ihrem Kreuz ewige Treue geschworen hatte. Im Tod ist Beatrice in den Händen eines anderen. Nach ihrer Entführung in die tiefsten Tiefen der Hölle wartet sie nun auf die Rückkehr ihres Liebsten.

+ FRANCESCO

Francesco ist Beatricens kleiner Bruder und ein treuer Freund Dantes. Er zog mit Letzterem in den Kreuzzug und kämpfte tapfer an seiner Seite. Allerdings unterschieden sich Francescos Taten deutlich von denen seines Freundes. Während des Kreuzzuges war Francesco stets der edlere und rechtschaffenere der beiden Männer. Francesco hatte sich dem Kreuzzug nur angeschlossen, um die heilige Stadt Jerusalem zurückzuerobern. Bevor Francesco und Dante in die Schlacht gezogen waren, hatte Beatrice Dante gebeten, auf ihren geliebten Bruder aufzupassen.

+ BELLA

Bella war Alighieros Frau und Dantes Mutter. Sie starb, als Dante ein kleiner Junge war. Alighiero erzählte Dante, dass Bellas Herz von einem Fieber geschwächt wurde, das sie schließlich das Leben kostete. Obwohl Dante seine Mutter nie wirklich kannte, hat sie einen festen Platz in seinem Herzen.

+ ALIGHIERO

Alighiero lebte mit seinem Sohn Dante und Beatrice in seinem Anwesen in Florenz. Als Dante dem Ruf des Krieges folgte, blieben Alighiero und Beatrice alleine zurück. Nach seiner Rückkehr erfuhr Dante von der Ermordung seines Vaters und seiner geliebten Beatrice.

+ TOD

Der Tod ist ein neutrales Wesen, das die Seelen in das Jenseits geleitet. Als Dante nach Hause zurückkehrt, kommt der Tod, um auch seine Seele abzuholen. Der Tod ist mit einer Sense bewaffnet, mit der er die Seelen der Lebenden erntet.

+ CHARON

Charon ist der verfluchte Fährmann, der die Verdammten über den Acheron in den Limbus geleitet. Im Laufe der Jahrhunderte ist Charon mit seinem Kahn verschmolzen. Inzwischen ist nur noch sein Kopf am Bug des Bootes zu sehen.

+ KÖNIG MINOS

In einem gewaltigen Thronsaal am Ende des Limbus richtet König Minos über die Seelen der Verdammten. Nach seinem abschließenden Urteil nehmen die Seelen ihren rechtmäßigen Platz in der Hölle ein. Obwohl er blind ist, kann König Minos Seelen mit seinen Tentakeln packen und deren Sünden mit seinen verbliebenen Sinnen lesen. Nach seinem Richterspruch schleudert König Minos die Seelen auf ein blutiges Stachelrad, das sie zum letzten Ziel ihrer Reise befördert.

+ LUZIFER

Luzifer war einst ein Engel, der an Gottes Seite im Paradies residiert. Doch seine Schönheit und sein Status als höchster aller Engel ließen ihn hochmütig werden. Als Gott schließlich den Menschen schuf, sollte Luzifer über die Erde wachen. Doch als er Gottes Liebe für die Menschen sah, übermannte ihn die Eifersucht. Und so beschloss Luzifer, sich von seinem Herrn abzuwenden. Anstatt diesem zu dienen, strebte er fortan nach immer größerer Macht, um sich eines Tages über Gott selbst zu stellen. Aus diesem Grund entfesselten Luzifer und seine Gefolgsleute einen Krieg gegen Gott und die übrigen Engel.

Nach ihrer Niederlage wurden Luzifer und alle Engel, die ihm gefolgt waren, aus dem Himmel verstoßen und in die Tiefen der Hölle verbannt. Und nun wartet Luzifer im innersten Kreis der Hölle auf Dante.

GARANTIE

Innerhalb einer Garantiezeit von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon) beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehlern des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20
(0,25 € pro Minute)
für technische Fragen
zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30
(1,25 € pro Minute aus
dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise
aus dem Mobilfunk)
für spielerische Fragen
zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr
und Sa. 11.00–20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651
(0,45 € pro Minute)
für technische Fragen
zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 14.00-19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62
(1,08 € pro Minute)
für spielerische Fragen
zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr
und Sa. 11.00–20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998
(1,19 CHF pro Minute)
für technische Fragen
zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 14.00–19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77
(2,00 CHF pro Minute)
für spielerische Fragen
zu EA Produkten erreichbar
Mo.–Fr. 11.00–20.00 Uhr
und Sa. 11.00–20.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

Bei technischen Problemen empfehlen wir, auch einmal unsere Wissensdatenbank im Internet nach den entsprechenden Lösungsvorschlägen zu durchstöbern. Die Wissensdatenbank findest du unter folgendem Link:

www.electronicarts.de -> Kundendienst ->
Dann auf die Bildschirmvorschau des Support-Tools klicken.

Dort kannst du auch Fragen zu technischen Problemen direkt an EA richten.



EAD05806840MT

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia — **1300 365 911**
Calls charged at local rate

Österreich — **0820 44 45 40**
0,116 Euro/Minute

Belgique/België/Belgien — **011 516 406**
Tarif appel local/Lokale kosten

Česká republika — **222 864 111**
Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

283 871 637
Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platneých telefonních sazeb

Danmark — **70 12 70 13**
support@dk.playstation.com Man–fredag 18 – 21; Lør – søndag 18 – 21

Suomi — **0600 411 911**
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15 – 21

France — **0820 31 32 33**
prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi

Deutschland — **01805 766 977**
0,12 Euro/Minute

Ελλάδα — **00 32 106 782 000**
Εθνική Χρααση

Ireland — **0818 365065**
All calls charged at national rate

Italia — **199 116 266**
Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

Malta — **23 436300**
Local rate

Nederland — **0495 574 817**
Interlokale kosten

New Zealand — **09 415 2447**
National Rate

0900 97669
Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill.
Call cost $1.50 (+ GST) per minute

Norge — **81 55 09 70**
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man – fredag 15 – 21; Lør – søndag 12 – 15

Portugal — **707 23 23 10**
Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

España — **902 102 102**
Tarifa nacional

Россия — **+7 (495) 238 3632**

Sverige — **08 587 822 25**
support@se.playstation.com Mån – Fre 15 – 21, Lör–söndag 12 – 15

Suisse/Schweiz/Svizzera — **0848 84 00 85**
Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale

UK — **08705 99 88 77**
National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit **playstation.com** for contact details.